

THE LEGEND OF HEROES

碧の軌跡

Evolution

アオノキセキ エヴォリューション

このソフトウェアの注意事項、解説書、およびPlayStation®Vitaの取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法で
ご使用ください。

小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠ 警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害（失神など）などの症状（光感受性発作）が起きることがあります。

こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠ 注意


こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

- プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。
- 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。
- プレイするときは健康のため、1 時間ごとに15 分程度の休憩を取ってください。
- プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。

使用上のご注意

- このソフトウェアは PlayStation®Vita 専用です。
- PlayStation®Vita のシステムソフトウェアは、常に最新のものにバージョンアップしてお使いください。

", "PlayStation" and "PSN logo" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS VITA" and "LIVEAREA" are trademarks of the same company.
Library programs ©Sony Computer Entertainment Inc.

CONTENTS

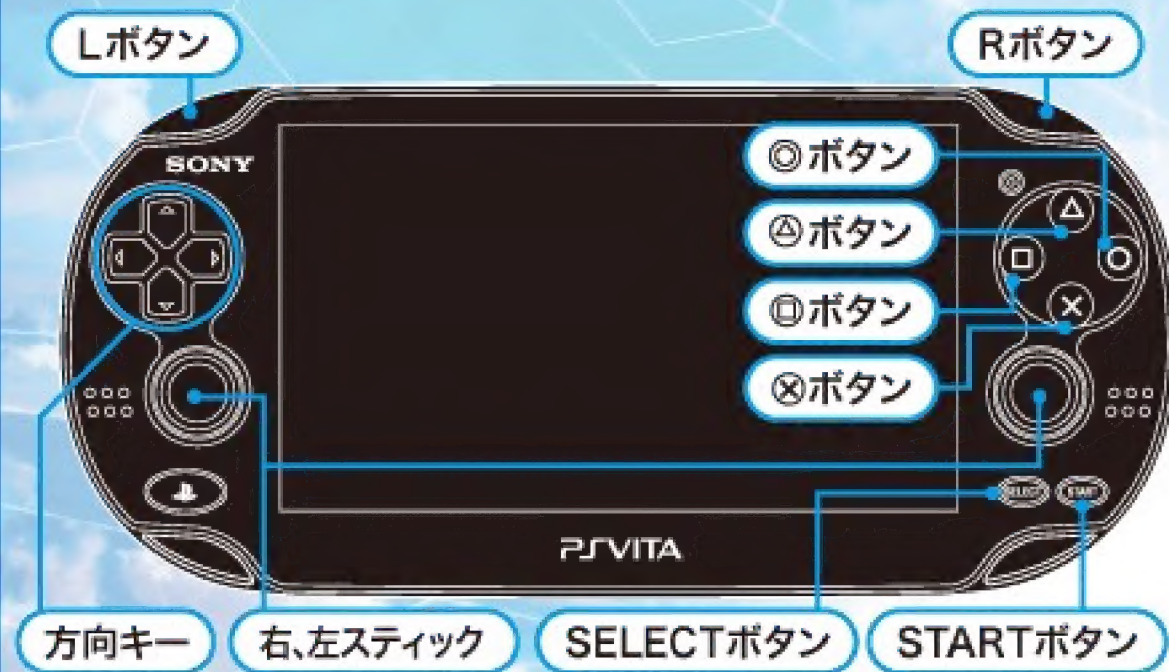
操作方法	005
メモリーカードについて	007
ゲームの始め方	008
画面説明	010
キャンプメニュー	012
各種手帳	020
戦闘時の操作	024
店と施設	034
クオーツとアーツ	040



操作方法

THE LEGEND OF HEROES : ZERO NO KISEKI Evolution

ゲーム中の基本操作方法です。各画面での詳しい操作方法については、それぞれのページの説明や、ゲーム画面の説明をご覧ください。



方向キー
(または左スティック)

移動／選択 移動中に⊗ボタンを押すと押している間、移動速度が切り替る

◎ボタン

決定／会話／調べる
移動中に◎ボタンを押すと先頭キャラが攻撃

⊗ボタン

キャンセル／戻る／表示の終了
イベント中に押し続けると、イベント高速スキップ

◻ボタン

キャンプメニューを開く

△ボタン+方向キー

方向キー左：捜査手帳、方向キー上：料理手帳
方向キー右：戦闘手帳、方向キー下：釣り手帳
戦闘時は方向キーに対応したキャラの「Sブレイク発動」

Lボタン

先頭キャラ交代

Rボタン

先頭キャラ交代

Lボタン／Rボタン

キャラ・カテゴリ切り替え／戦闘時カメラ回転

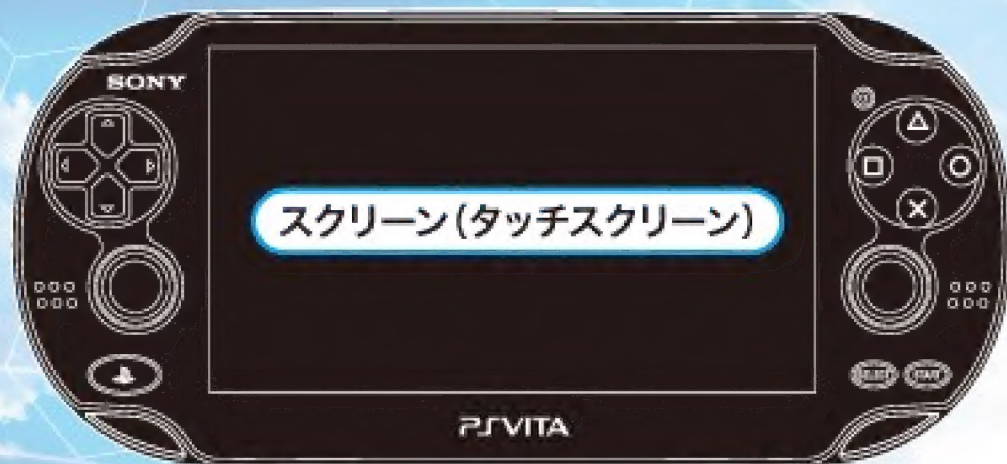
STARTボタン

自治州・市街地図表示／ムービースキップ
戦闘時はSクラフトなどのシーンスキップ

▶操作方法

THE LEGEND OF HEROES : ZERO NO KISEKI Evolution

ゲーム中の基本操作方法です。各画面での詳しい操作方法については、それぞれのページの説明や、ゲーム画面の説明をご覧ください。



スクリーン (タッチスクリーン)

- ・決定(セーブ/ロード、ミニゲーム時)
- ・ミニマップの全画面表示(画面右上部にミニマップが表示されている場合に、アイコンをタップすることで起動します)

背面タッチパッド

- ・フィールド移動中にて作動。バトル中は動作しません
- ・指を4方向のいずれかにフリックさせることで、それぞれに対応した各種手帳(左にフリック:捜査、上にフリック:料理、右にフリック:戦闘、下にフリック:釣り)が起動します。なお、このショートカット操作は△ボタンを押した状態でも発動することができます。

！ メモリーカードについて

本ゲームはオートセーブ機能に対応しています。ゲーム開始前にあらかじめ、メモリーカードを使用できる状態にしておいてください。

1枚のメモリーカードに対して、1つのシステムデータと複数の進行データを保存することができます。

！ ATTENTION!!

システムデータには、実績の情報やオプション設定などの各種情報が含まれています。

ゲーム起動時に自動的にロードされますので、メモリーカードをあらかじめPlayStation®Vita 本体にセットしておいてください。

※セーブに必要な最低データ容量は1024KB以上となります。

また、可能なセーブ数の上限は50個までとなります。

▶ ゲームの始め方

THE LEGEND OF HEROES : ZERO NO KISEKI Evolution

ゲームを起動するとタイトル画面が表示されます。
STARTボタンを押すとタイトルメニューが表示されます。



※タイトルメニューの画像は、ゲームの進行に応じてランダムで切り替ります。

⚠ ATTENTION!!

難易度はゲームの途中では変更できません。
難易度を変更してプレイする時は、[NEW GAME]を実行して新しくゲームを開始してください。

▶ タイトルメニュー

● NEW GAME

新しくゲームを開始します。

1. NEW GAMEを選ぶと、[難易度]
が表示されます。



EASY

：サクサク進める易しいバランスです。
時間のない方や初心者向け。

NORMAL

：標準的なバランスです。適度な刺激を楽しみたい方に。
中級者向け。

HARD

：やや難しいバランスです。ノーマルでは物足りない方に。
上級者向け。

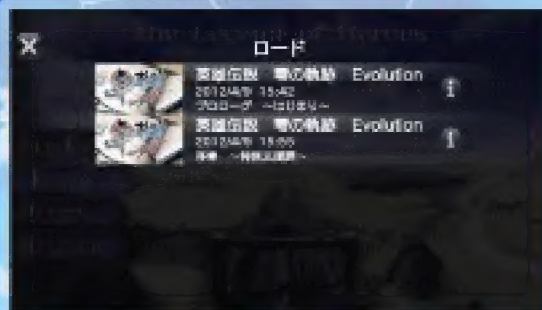
NIGHTMARE：各種データを引き継がないと難しいバランスです。
超上級者向け。

2. 難易度を決定すると、プロローグイベントが始まります。

※オープニングムービーは、STARTボタンでスキップ可能です。

▶ ゲームの始め方

THE LEGEND OF HEROES : ZERO NO KISEKI Evolution



●LOAD

セーブデータをロードしゲームを再開します。

ファイル一覧が表示されますので、続きをプレイするデータを選びます。



●OPTION

ゲームの各種環境設定が変更できます。内容の詳細は「OPTION(→P.019)」をご覧ください。

ゲーム画面

実際にゲームが進行していく画面です。この画面でキャラクターを操作します。



ミニステータス

HP(ヒットポイント):オレンジ色

EP(エネルギーポイント):水色

CP(クラフトポイント):黄緑色が1~100、緑色が101~200

プレイヤーキャラ

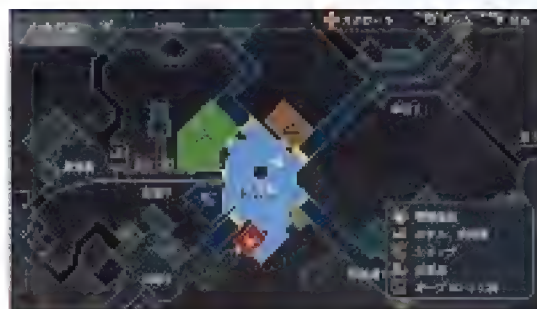
マップの表示



●ミニマップ

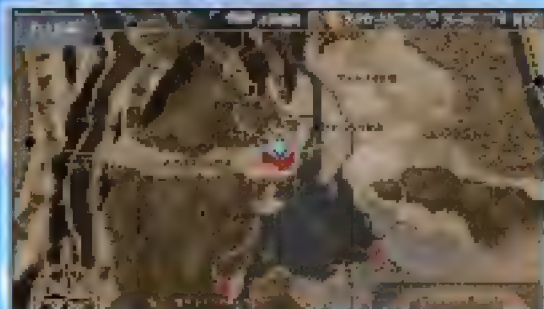
現在周辺図です。中心の矢印がプレイヤーキャラで、矢印の向きが進行方向を表し、黄色い部分は扉や入口などのマップが切り替る場所を表します。建物の種類別に色分けされています。

※建物の中やダンジョンでは、ミニマップが表示されない場所もあります。



●ミニマップの全画面表示

画面上にあるミニマップアイコンをタップすると、ミニマップを全画面表示します。方向キーでスクロールできます。◎ボタンを押す度にズーム表示切り替えできます。



●自治州地図

STARTボタンを押すと、自治州の地図を表示します。方向キーでスクロールできます。◎ボタンを押す度にズーム表示切り替えできます。

街区リスト



●市街地図

ゲームが進むとSTARTボタンで、クロスベル市の地図が使えるようになります。行きたい場所を選ぶと、そのエリアへ移動します。STARTボタンを押す度に自治州地図と切り替ります。

※ゲームの進行状況によっては、表示できない場合もあります。

基本操作

●会話

キャラに近付くと「TALK」マークが表示されますので、◎ボタンを押します。◎ボタンまたは、⊗ボタン(早送り)でメッセージを進めます。



●調べる／開ける／操作する

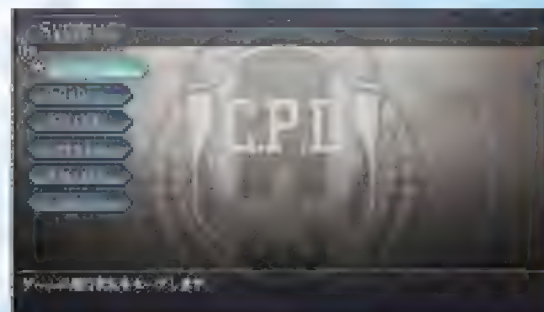
対象に近付くと「！」マークが表示されますので、◎ボタンを押すと場面にあった行動をします。

※敵が近くにいと「！」マークが表示されない場合があります。



●セーブ／ロード

◎ボタンを押してキャンプメニューを開き、[SYSTEM]から実行します。詳しくは「SAVE」および「LOAD」(→P.018)をご覧ください。



▶ キャンプメニュー

THE LEGEND OF HEROES : ZERO NO KISEKI Evolution

◎ボタンを押すと、キャンプメニューを開きます。

所持金・プレイ時間

パーティの所持金(ミラ)と
ゲームのプレイ時間



STATUS (ステータス)

各キャラクターのステータスの参照と、クラフトの確認をします。

キャラ選択

Lボタン/Rボタン
で切り替え

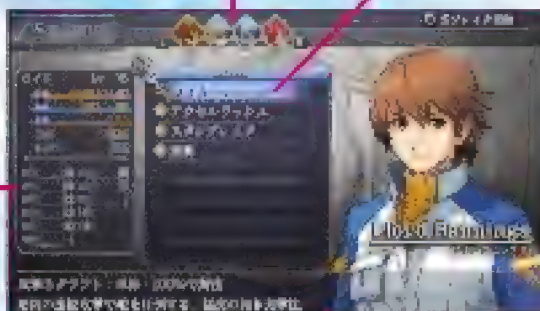
Crafts: 習得クラフト

S: Sクラフト

C: クラフト

Cc: コンビクラフト

Sp: サポートクラフト



ステータス(能力値)
キャラ名

選択箇所の詳細

- Lv : 現在のレベル
- HP : ヒットポイント…0になると戦闘不能
- EP : エネルギーポイント…アーツを使うのに必要
- CP : クラフトポイント…クラフトを使うのに必要
- EXP : 現在の経験値
- NEXT : 次のレベルに必要な経験値
- STR : 物理攻撃力…高いほど攻撃で敵に与えるダメージが増加
- DEF : 物理防御力…高いほど敵の攻撃で受けるダメージが減少
- ATS : 魔法攻撃力…高いほどアーツで敵に与えるダメージが増加
- ADF : 魔法防御力…高いほど敵のアーツで受けるダメージが減少
- SPD : 行動速度…高いほど次の行動までの時間が短くなる
- MOV : 移動力…1回の行動で移動できる範囲
- DEX : 器用度…高いほど攻撃が命中しやすくなる、()内は絶対命中率
- AGL : 敏捷度…高いほど敵の攻撃をかわしやすくなる、()内は絶対回避率
- RNG : 攻撃範囲…攻撃の射程距離

●Sブレイク登録

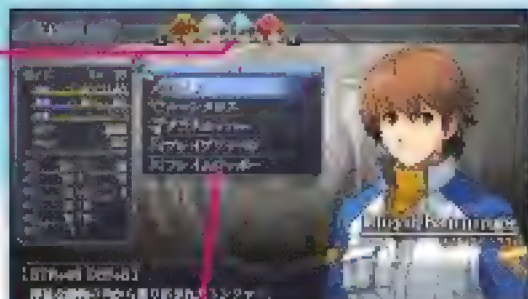
Sクラフト技が複数ある場合、Sブレイクとしていずれかを登録しておきます。◎ボタンで決定するとアイコンに「B」マークが付きます。



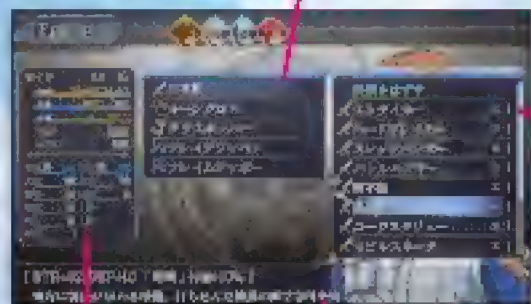
EQUIP (装備)

各キャラクターの装備を変更します。

キャラ選択
Lボタン/Rボタン
で切り替え



Equip: 現在の装備
選択中のキャラの装備内容
(武器、衣服、靴、アクセサリー2箇所)



装備候補
装備可能なアイテム表示

選択箇所の詳細

ステータス

装備候補で選択しているアイテムに装備
変更した場合のステータス変化を表示

水色: 上昇、赤色: 下降

● 装備の変更

1. 装備を変更するキャラを選び、装備の種類を選びます。
2. 装備候補より変更するアイテムを選びます。



キャンプメニュー中でも、各種手帳が使えます

◎ ボタン+方向キー

方向キー左: 捜査手帳、方向キー上: 料理手帳
方向キー右: 戦闘手帳、方向キー下: 釣り手帳

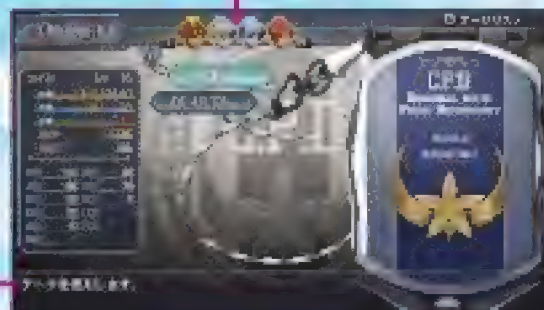
詳しくは「手帳ショートカット(→P.020)」をご覧ください。

▶ ORBMENT (オーブメント)

各キャラクターのアーツの使用とクオーツの変更をします。

キャラ選択

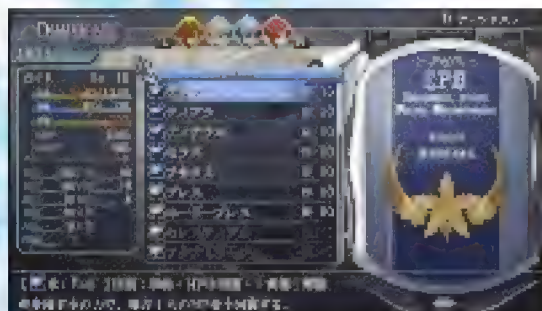
Lボタン/Rボタン
で切り替え



選択箇所の詳細

●ARTS(回復アーツの使用)

- 1.[ARTS]を選ぶと、アーツ一覧が表示されます。
- 2.使用するアーツを選び、使う相手を選びます。



●アーツリスト表示

ⓐボタンを押している間、アーツリストを表示します。アーツリスト表示中に、Lボタン/Rボタンでカテゴリを切り替えられます。



●QUARTZ(クォーツの変更)

1.[QUARTZ]選ぶと、オーブメント情報が表示されます。

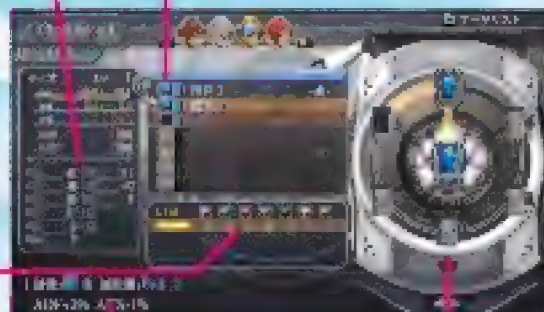
ステータス

選択しているクォーツに
変更した場合のステータ
ス変化を表示

水色:上昇、赤色:下降

Slots(スロット)

セットしてあるクォーツの一覧



Point

各ラインの属性値の合計

水色:上昇、赤色:下降

選択箇所の詳細

オーブメント

各スロットとラインの構成を表示

ライン

各スロットを結ぶ線、開封でつながる

スロット

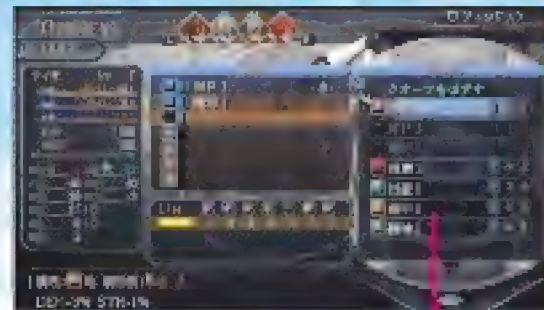
クォーツをセットする穴
オーバルストアで開封・強化可能

スロットレベル



2.スロットを選びます。クォーツ一覧
とステータスが表示されます。ク
ォーツ選択中にⓈボタンでアーツ
リストを表示すると、セット後に使
えるアーツが確認できます。

3.変更するクォーツを選びます。



クォーツ一覧

●スロットの色と属性

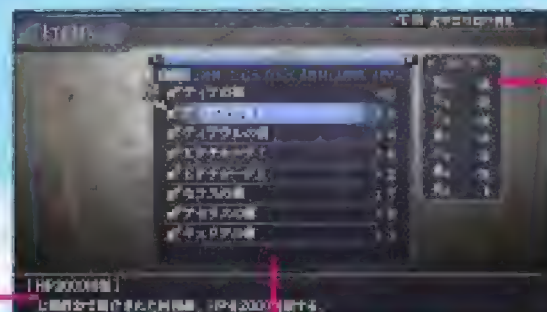


茶:地 青:水 赤:火 緑:風 黒:時 金:空 銀:幻 白:制限なし

※属性が限定されたスロットには、同属性のクォーツのみ装着できます。

ITEMS (アイテム)

パーティが所持しているアイテムの使用と削除ができます。

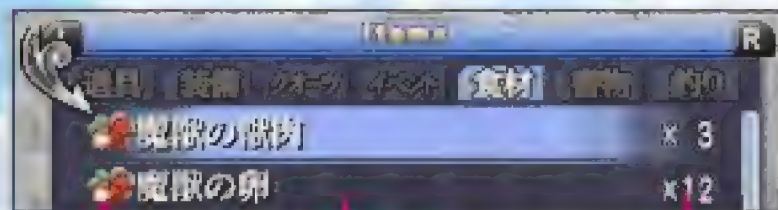


Sepith
セブスの所持数
(最大9999個)

選択箇所の詳細

アイテム一覧

↓ボタン/Rボタンでカテゴリを切り替え



種別別マーク

アイテム名称

所持数 (最大99個)

●アイテムを使う

1. 使用するアイテムを選びます。
2. 書物であれば内容が表示され読むことができます。
回復系アイテムなどの場合は、[使う]を選びます。アーツの使用と同じパーティ全員が対象となるアイテムの場合は、使用確認のメッセージが表示されます。
3. アイテムを使う相手を選びます
(単体回復アイテム時)。



●アイテムを捨てる

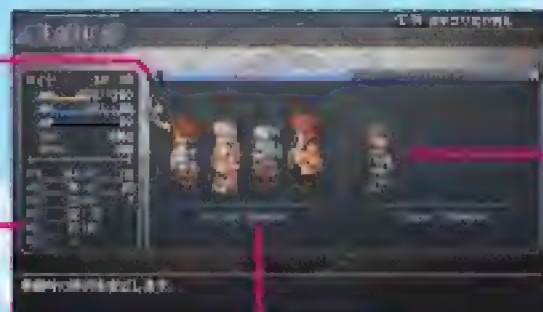
1. 捨てたいアイテムを選びます。
 2. [捨てる]を選びます。確認のメッセージが表示されます。
 3. [はい]を選ぶと、そのアイテムを1つ削除します。
- ※削除は1つずつしか実行できません。

TACTICS (タクティクス)

パーティの隊列を変更します。

カテゴリ切り替え
Lボタン/Rボタン
で切り替え

ステータス



サポート
メンバー

アタックメンバー

● チーム編成

ゲーム画面での移動隊列および戦闘に参加するメンバーを変更できます。
入れ替え元のキャラと入れ替え先のキャラを選び変更します。



※サポートメンバーがいる場合は、アタック(戦闘参加)メンバーと入れ替えることができます。

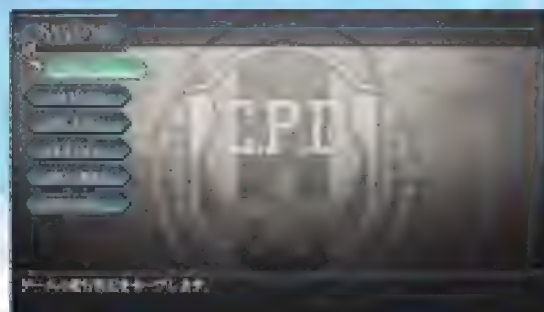


● 戦闘隊列変更

戦闘開始時のフォーメーションです。
横7×縦5マス内で、隊形を変更します。
[Formation]カテゴリに切り替え、移動したいキャラを選び、移動先のマスを選びます。
※上が前列・進行方向になります。

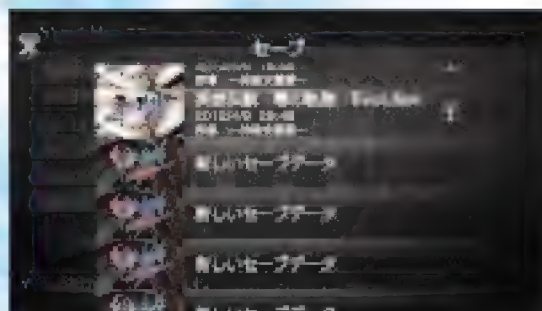
SYSTEM (システム)

セーブ/ロードや、ゲームの環境設定を変更します。



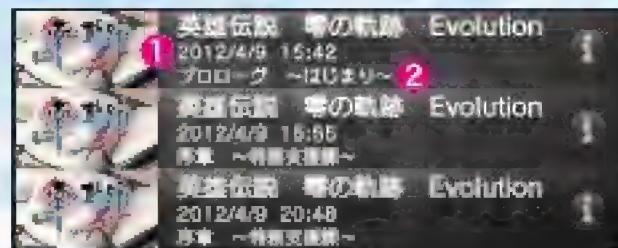
●SAVE

ゲームの進行状況をセーブします。
ファイル一覧の好きな領域を選びま
す。



●LOAD

以前に保存したセーブデータを読み込み、ゲームを再開します。
ファイル一覧から読み込むデータを選びます。



セーブデータ詳細

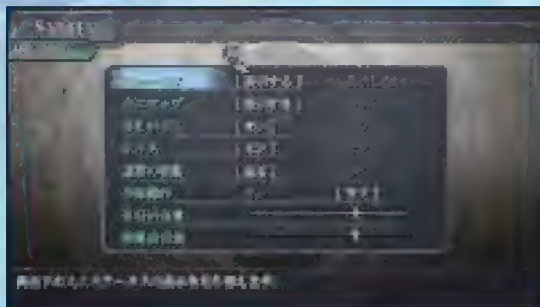
- ①最後にプレイした日付
- ②セーブ時の章と章タイトル

●DELETE

各種不要なセーブデータを削除します。
[DELETE]を選び、ファイル一覧から削除したいデータを選びます。

●OPTION

ゲームの環境設定を変更します。
方向キーで、設定切り替えや音量を調整します。



ステータス:[表示する/表示しない]

画面下のミニステータスの表示を切り替えます。

ミニマップ:[表示する/表示しない]

画面右上のミニマップの表示を切り替えます。

ボイス:[オン/オフ]

ボイスのオン/オフを切り替えます。

通常移動:[走る/歩く]

通常移動方法を切り替えます。

BGM音量/効果音音量

BGM(音楽)、効果音(ボイス含む)を調整します。

●RECORD

これまでのプレイで獲得した実績を確認できます。

ゲーム中、ある一定の条件を満たすと『実績』を獲得することができ、その際に実績ポイントを手に入れます。



※ゲームクリア後、実績ポイントを使うことで、様々な機能を開放できます。

●TITLE

タイトル画面に戻ります。

[TITLE]を選び、続けて[はい]を選びます。

▶ 各種手帳

THE LEGEND OF HEROES : ZERO NO KISEKI Evolution

「捜査・戦闘・料理手帳」は序章で、「釣り手帳」は第1章で手に入るアイテムです。どの手帳も各情報を確認できます。

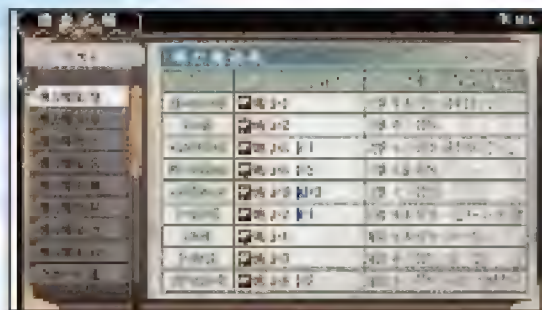
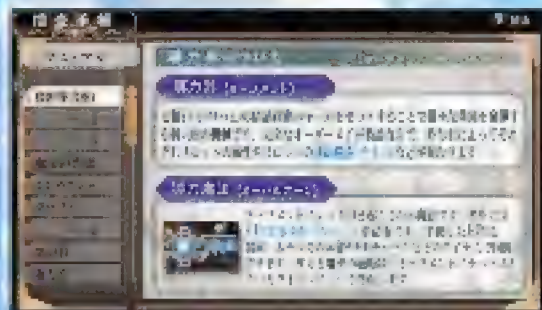
●手帳ショートカット

Ⓐボタンを押しながら各手帳に対応した方向キーを押すことで、フィールド上から直接開くことができます。
※キャンプメニュー内の[ITEMS]の[書物]からも開くことができます。



📖 捜査手帳

ゲーム中で起こった様々な出来事が、自動的に記録されます。項目を選ぶと、詳細が表示されます。

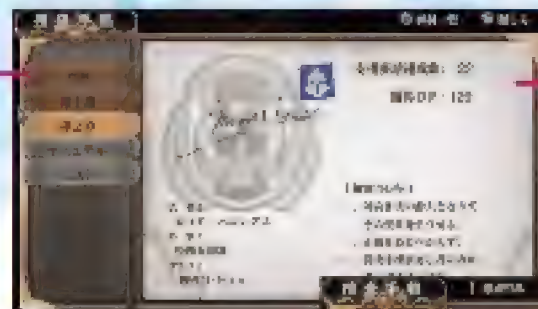


▲マニュアル

▲リスト(アーツ/クォーツ)

項目(章/マニュアル/リスト)

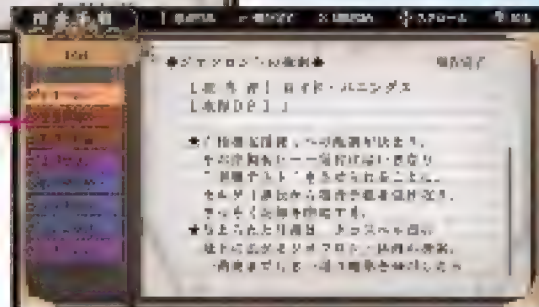
Ⓐボタンで、詳細一覧を開きます。
※ゲームを進めると章項目が追加されます。



捜査官としての
経歴が記録
されています。

詳細一覧

方向キーで、切り替えます。
章の場合はⒶボタンで詳細ページに進み、上下スクロールさせて捜査・支援要請の内容を確認できます。



アーツを作るのに必要な属性値なども確認できますので、是非ご活用ください。

料理手帳

『レシピ』を入手していると、様々な効力のある料理を作ることができます。レシピー覧で料理を選ぶと、詳細が表示されます。◎ボタンで情報を切り替えます。

材料

その料理に必要な
食材とその分量
【必要な数／所持数】

獲得アイテム

- ・大成功した時
- ・成功した時
- ・予想外の時、に獲得できるそれぞれの料理

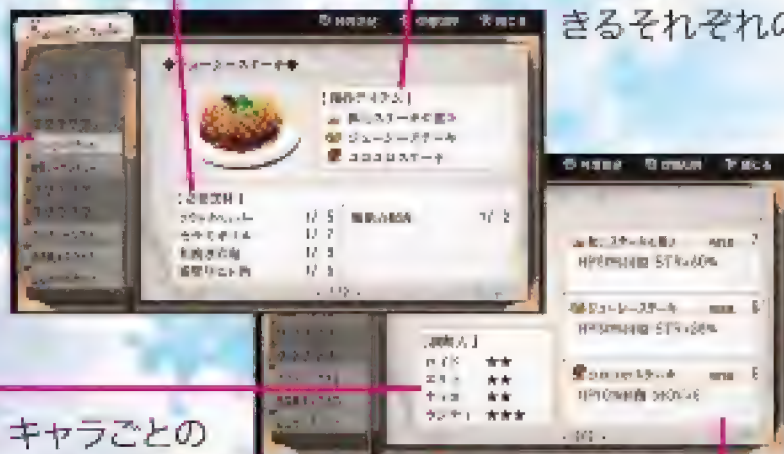
レシピー覧

得意度

その料理の、キャラごとの
得意度(★が多いほど成功
しやすい)

料理の説明

獲得できる料理が
それぞれ持つ効果の説明

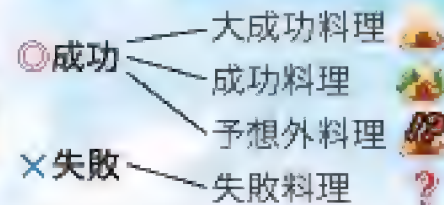
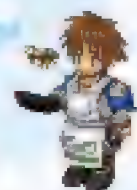


- 料理の作成には『レシピ(調理方法)』と『食材』が必要です。

レシピ : 人に教えてもらう、本を読むなどで覚えます。

食材 : 店で購入したり、魔獣から手に入れることもできます。

- 各料理に**キャラごとの得意度**が存在し、料理を行った結果**何が出来上がるかの確率**が変わります。

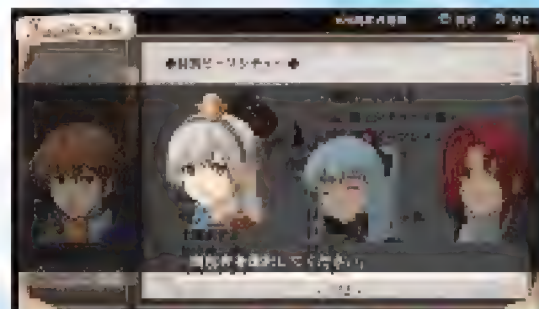


●料理を作る

1.レシピー覧より、作りたい料理を選びます。

2.作成する個数を入力し、調理者を選ぶと、必要な材料を消費して料理が完成します。

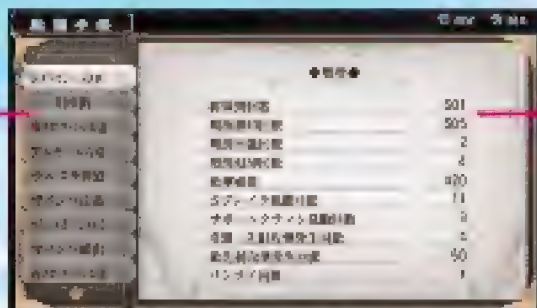
※『大成功料理』や『予想外料理』など一定の確率で変化し、中には『失敗』してしまうこともあります。



▶ 戦闘手帳

今まで戦ったことのある魔獣などの情報を閲覧できます。
エリア一覧を選ぶと、相手名が表示されます。

エリア一覧
◎ボタンで、
相手名一覧を開く



戦歴

● 戦闘記録を見る

1. エリア一覧でエリア名を選ぶと詳細が表示されます。
2. 方向キーで相手名、◎ボタンで情報を切り替えます。

説明
魔獣の写真と
特性などの説明

ステータス
レベルやHPなどの
基本情報

耐性
その魔獣が耐性を
持っている状態異
常と能力変動

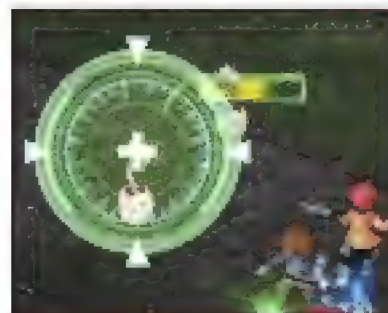
相手名一覧



属性有効率
各属性を持つ攻撃が
どの程度有効なのか
を表す

所有アイテム
魔獣が落とすセブス個数と、
落とす可能性のあるアイテムなど

※情報は、基本的に**戦闘中ダメージを与えること**に詳細になっていきます。



● 情報の解析

各項目は**条件を満たすこと**で手帳に記録されていきますが、戦闘中にクラフトや解析アイテムなどを使うことで、**一度に全ての情報を解析**することもできます。

釣り手帳

釣った魚のデータが記録され、釣果の情報を閲覧できます。
釣果一覧で魚種を選ぶと、詳細が表示されます。◎ボタンで情報を切り替えます。

釣果一覧

釣った魚の一覧

釣果の詳細

釣ったことのある
最大サイズと回数

釣り場

最近その魚が釣
れた場所(履歴)

説明

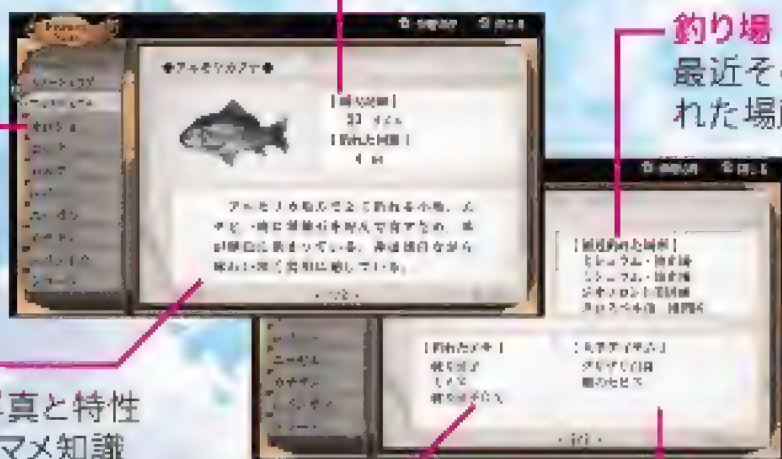
魚の写真と特性
などのマメ知識

エサ履歴

その魚を釣った時に
使ったエサ(履歴)

入手アイテム

魚が吐き出す可能性の
あるアイテムなど



●釣りをする

1.釣りは**波紋のある水辺**で行うことが
できます。◎ボタンを押します。

2.使う竿とエサを選んだらスタートで
す。

竿 : 竿によって使えるエサが異なります。

エサ : 魚ごとにエサの好みは様々です。

3.しばらく待って、魚が食いついた瞬
間(「!」マーク表示)に◎ボタンを
押しましょう。

タイミングが合えば成功です(エ
サは成否に関係なく消費)。



※釣り場によって生息している魚が違うので、さまざまな場所で試してみましょう。

▶ 戦闘の流れ

【戦闘開始】

移動中に魔獣や敵キャラと遭遇すると戦闘に入ります。

【コマンド】

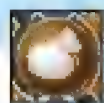
敵味方含めて各キャラのスピード (SPD) に応じてターンが回ってきます。

味方にターンが回ってきたら、コマンドを入力します。



攻撃

⇒P.028



道具

⇒P.029



クラフト

⇒P.028



移動

⇒P.029



アーツ

⇒P.029

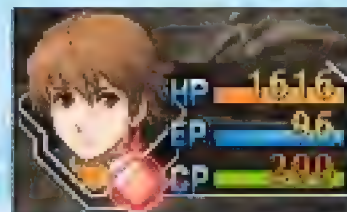


退却

⇒P.029

【Sブレイク】

AT (行動順) を無視して直ちにSクラフトを発動できます。



⇒P.030「Sブレイク」

【対象指定】

選択したコマンドをどの相手 (または地点) に使用するかを指定します。

⇒P.031「射程範囲と効果範囲」

【戦闘に役立つ情報】

魔獣の情報

⇒P.030

状態変化

⇒P.032

【戦闘終了】

敵を全滅させれば勝利となります。

戦闘終了

⇒P.033

ゲームオーバー

⇒P.033

▶ 戦闘時の操作

THE LEGEND OF HEROES : ZERO NO KISEKI Evolution

1 戦闘開始

魔獣の姿は、遠くからでは見えません。ある程度近づくと見えるようになります。魔獣との接触の仕方によって、戦闘開始時の状態が変化します。魔獣の背後から接触すれば有利に、自分たちの背後を取られると不利になります。



▲有利(背後を取る)



▲不利(背後を取られる)

●アタックエンカウント

移動中に◎ボタンを押すと、先頭のキャラクターがフィールド上の敵を攻撃することができます。背後から攻撃すると敵は「気絶」し、動きを止めます(背後以外からの攻撃でも少しの間止まります)。

また、エンカウントの状況によって戦闘開始時の状態が4つのパターンに分かれます。



敵「気絶」時に接触する	奇襲	先制攻撃&一斉攻撃の確率アップ
敵の背後から接触する	先制	先制攻撃
敵の背後以外で接触する	通常	効果なし(通常エンカウント)
背後から敵に接触される	敵先制	敵の先制攻撃

1 戦闘前に「フォーメーション」を設定しておこう



戦闘開始時のフォーメーションは、キャンプメニュー内「TACTICS」の「Formation」で行います。

詳細は「戦闘隊列変更(→P.017)」をご覧ください。

▶ 戦闘画面

戦闘領域は17×17マスの正方形です。

※コマンドを実行するまでは、Lボタン/Rボタンでカメラの回転ができます。

③ATボーナス

②ATバー

①キャラクターステータス



①

②

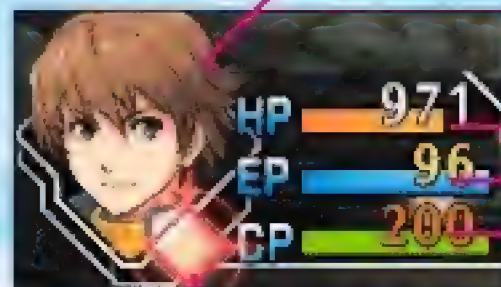
③

④

→ 護衛キャラ

→ ④ サポートメンバー

① キャラクターステータス



キャラフェイス

残りHPに応じて表情が変化します。

現在のHP

現在のEP

CPゲージ

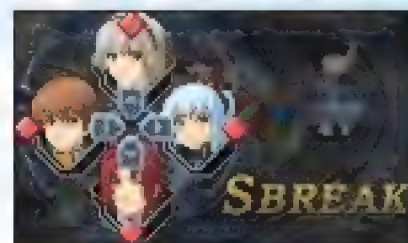
攻撃したり、ダメージを受けたりすることで蓄積(最高200)

ブレイクボタン

④ボタンを押しながら方向キーを押すと、方向に対応したキャラの「Sブレイク発動」
詳細は「Sブレイク(→P.030)」

キャラ : ①、②、③、④

方向キー : 左、上、右、下



! 護衛キャラについて



護衛イベントなどで護衛キャラがいると、画面右中段に表示され、ターンが回ってくると自動的に行動します。護衛キャラのHPが0になるとゲームオーバーですので、薬や回復アーツで回復しましょう。護衛キャラのHPは戦闘終了後に全回復します。

②ATバー

行動順を表し、一番上のキャラにターンが回ってきています。
[A]付はアーツ、[C]付はクラフト準備中、赤色は敵及び攻撃対象、青色はアタックメンバー及び回復対象、緑色はサポートメンバーを表します。



③ATボーナス(行動順ボーナス)

戦闘中、AT(行動順)によって様々なボーナスが付くことがあります。ATボーナスは敵味方平等に効果を発揮します。ATを無視して割り込むSブレイクを使えば、敵のボーナスも横取り可能です。



HP HEAL
HPが10・50%回復



CP HEAL
CPが10・50pt上昇



DEATH
物理攻撃で必ず一撃死(耐性がある場合は無効)



RUSH
2回連続で行動できる



GUARD
攻撃・魔法が完全に防御される



EP HEAL
EPが10・50%回復



CRITICAL
攻撃・魔法・回復の効果が1.5倍になる



SEPITH UP
攻撃した相手からセピスを奪う



TEAM RUSH
一斉攻撃



VANISH
物理攻撃で相手を一定時間消滅させる

④サポートメンバーとサポートクラフト

パーティが4人を超えた場合、余った人員はサポートメンバーに登録されます。戦闘中、キャラごとに所有している支援行動をとってくれることがあります。

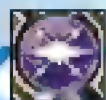
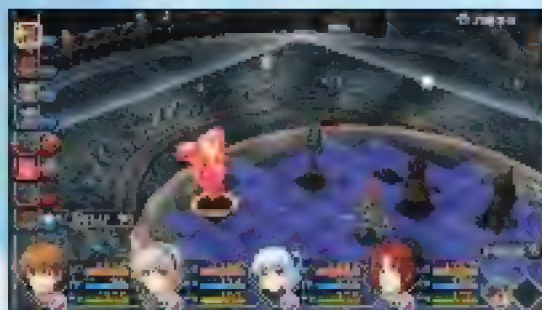
サポートメンバーは戦域外に待機し、AT順に現れて攻撃や補助を行います。





攻撃

通常攻撃を行います。コマンド選択後、目標を指定すると移動して攻撃します。移動範囲外の目標を指定した場合は、移動だけを行います。



クラフト

CP(クラフトポイント)を消費してキャラクター独自の戦技(クラフト)を使います。コマンド選択後、使用する技を選び、目標または地点を指定します。

クラフトは一定のレベルになると新しいものを覚えます。また、CPは戦闘で敵にダメージを与えたり、ダメージを受けたりすることで溜まっていきます。ブレイクボタンは以下の様に変化します。



CP0~99
Sクラフト
使用不可



CP100~199
Sクラフト
使用可能



CP200
Sクラフト
威力最大

●Sクラフト

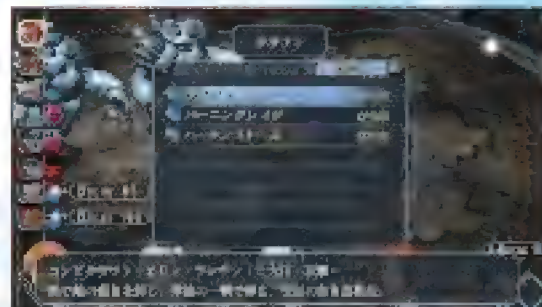
クラフトの上位版です。CPをすべて消費して放つ必殺技で、CP100以上で使用可能です。CP最大(200)で使用した場合に最高の威力を発揮します。



●コンビクラフト

2人で協力し、CPを100ずつ消費することで、強力なコンビネーション技を繰り出すことができます。(※アーツ詠唱中の場合は解除されます。)

- 1.コマンド選択後、Lボタン/Rボタンで[コンビ]に切り替え、コンビクラフトを選択します。
- 2.協力する2人の内、どちらかの射程に入っている攻撃対象を指定します。



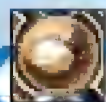
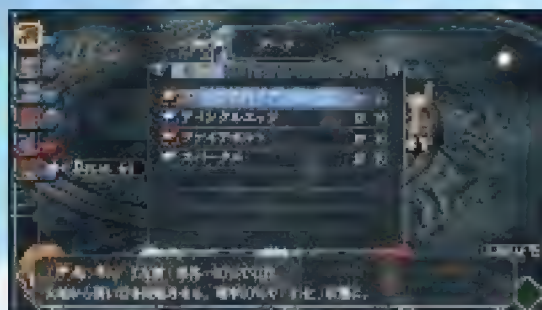
▶ 戦闘時の操作

THE LEGEND OF HEROES : ZERO NO KISEKI Evolution



■ アーツ

EPを消費して魔法(アーツ)を使用します。コマンド選択後、使用する魔法を選び、目標または地点を指定します。魔法は駆動時間が必要で、発動まで時間が掛かります。



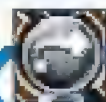
■ 道具

回復アイテムや料理アイテムを使用します。コマンド選択後、リストが表示されます。Lボタン/Rボタンで種別を切り替え、アイテムを選び、目標を指定します。アーツと異なり直ぐに効果があります。



■ 移動

指定の場所へ移動して待機します。コマンド選択後、場所を指定します。次のターンが比較的速く回ってきます。



■ 退却

コマンド選択後、確認メッセージが表示されますので、[はい]を選びます。退却に成功しても魔獣はまだフィールド上にいるので、急いで移動して離れてください。



※エンカウントの仕方により初期成功率が変動します。また、退却を試みる度に成功率が上昇します。

① Sブレイク

Sブレイクとは、AT(行動順)を無視して直ちにSクラフトを発動する行動です。CPが100以上になるとブレイクボタンが赤く点灯し、行動順に関係なくSブレイクをいつでも発動することができます。

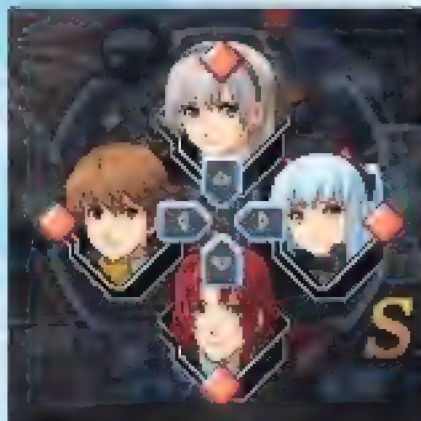
● Sブレイクの発動

Ⓔボタンを押し、キャラ選択画面を表示した状態で、各キャラに対応した方向キーを押すことで発動します(対応する方向キーは隊列によって決まります)。

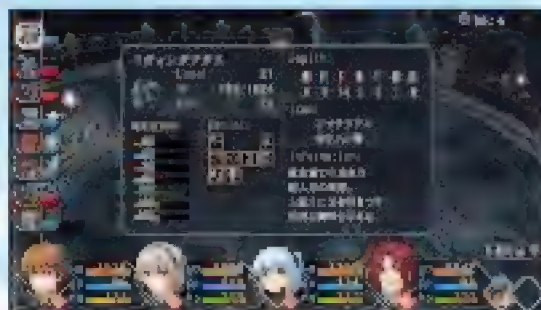
目標または地点を指定すると、CPを全て消費してSクラフト技を使用します。

※Sブレイクで発動するSクラフトは、

キャンプメニューの「STATUS(→P.012)」で変更することができます。



① 魔獣の情報



目標指定時に敵を選択した状態で、Ⓔボタンを押すと敵の情報が表示されます(回復などで味方を指定している場合は、味方の情報が表示されます)。

※情報は、基本的に戦闘中ダメージを与えるごとに詳細になっていきます。

● 属性有効率

それぞれの属性を持つ攻撃(攻撃・アーツ)が、その魔獣に対してどの程度有効なのかを、通常の攻撃力を100%として表した値です。

有効率が高いほど与えるダメージは大きくなり、低いと小さくなります。

属性有効率の一例

- 50：与えるダメージが半分(50%)
- 100：与えるダメージが通常(100%)
- 200：与えるダメージが2倍(200%)



射撃範囲と効果範囲

● 射撃範囲

キャラを中心にしたものと、地点を中心としたものがあり、射撃範囲のサークル内がグラデーションでアニメ表示されます。

● 効果範囲

攻撃系は黄色、回復(補助)系は青色、敵の詠唱は紫色の実線サークルまたは直線(長方形)で表示されます。

● 自己

使用者本人のみが効果対象となります。

● 単体

敵味方いずれかのキャラ1体が効果対象となります。

● 範囲 (小円・中円・大円・直線)

一定範囲内が効果対象となるものです。

以下の3つのタイプがあります。

① **使用者中心** : 使用者を中心とした円内が効果対象となります。

② **キャラ指定** : 敵味方いずれかの指定キャラを中心にした円内、または指定キャラに向かう直線内が効果対象となります。

③ **地点指定** : 戦闘フィールド上に指定した地点を中心にした円内、または指定した地点に向かう直線内が効果対象となります。

● 全体

戦闘領域上に存在する全てのキャラが効果対象となります。



▲ 地点指定・中円



▲ キャラ指定・直線

▶ 戦闘時の操作

THE LEGEND OF HEROES : ZERO NO KISEKI Evolution

状態変化

状態異常や補助魔法などで能力変動している場合は、戦闘中キャラクターの頭上に以下のアイコンが表示されます。

【アイコン】	【名称】	【効果内容説明】	【解除方法】
	毒	行動後に小ダメージを受ける	解毒剤など
	炎傷	行動後に大ダメージを受ける	冷却スプレーなど
	凍結	行動不能、行動後に中ダメージを受ける	解凍カイロなど
	封技	攻撃・クラフト・Sクラフト使用不能	弛緩ジェルなど
	封魔	アーツ使用不能	絶縁テープなど
	暗闇	DEXとAGLが大幅に低下する	目薬など
	睡眠	行動不能	ミントドロップ・ダメージなど
	気絶	行動不能	気付け薬など
	混乱	敵味方無差別に攻撃する	鎮静剤など
	石化	行動不能、ダメージを受けると30%で即死	軟化リキッドなど
	ステルス	敵に認知されなくなり、敵への物理攻撃は必ずクリティカル	ターン経過・移動以外の行動

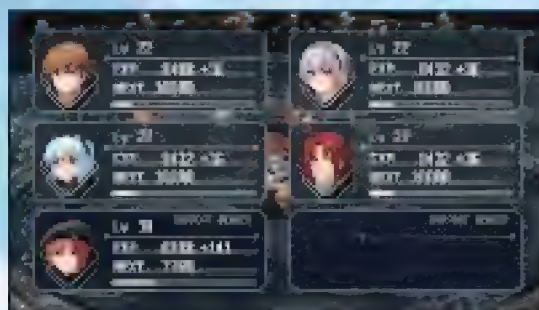
	物理防御	物理攻撃を一度だけ無効化	物理ダメージ
	魔法反射	魔法攻撃を一度だけ反射	魔法ダメージ
	完全防御	全ての攻撃を一度だけ無効化	ダメージ
	HP回復	毎ターンHPを一定値回復	ターン経過
	CP回復	毎ターンCPを一定値上昇	ターン経過
	即死	一撃での戦闘不能	装備等で回避可
	STR ↑ / ↓	物理攻撃力がアップ/ダウン	ターン経過など
	DEF ↑ / ↓	物理防御力がアップ/ダウン	ターン経過など
	ATS ↑ / ↓	魔法攻撃力がアップ/ダウン	ターン経過など
	ADF ↑ / ↓	魔法防御力がアップ/ダウン	ターン経過など
	SPD ↑ / ↓	行動速度がアップ/ダウン	ターン経過など
	DEX ↑ / ↓	器用度(命中率)がアップ/ダウン	ターン経過など
	AGL ↑ / ↓	敏捷度(回避率)がアップ/ダウン	ターン経過など
	MOV ↑ / ↓	移動力がアップ/ダウン	ターン経過など

※持続ターン数は、アイコンの右下に数字が表示されます。

1 戦闘終了

敵を全滅させると戦闘終了になり、戦闘中に**特定の条件を満たす**ことで、経験値にボーナス(タクティカルボーナス)が付くことがあります。経験値とセブスが加算され、場合によってはアイテムを入手できます。

また、レベルアップに必要な経験値を得たキャラはレベルが1つ上がります。
※戦闘不能のキャラは経験値が加算されません。



名称	達成条件	ボーナス
ファストアタック	奇襲攻撃を成功させて戦闘に突入する	+0.05
チェインバトル	チェインバトルで2戦目に突入する	+0.5
トリプルカウンター	カウンターを3回成功させる	+0.1
トリプルキャンセラー	アーツ・クラフトの発動を3回阻止する	+0.3
アイテムラヴァー	アイテムを3個使用する	+0.1
ヤブンラッシュ	味方のターンが7連続で続く	+0.1
ノーキュリア	状態異常を3回自然回復する	+0.05
オーバーキル	残りHPの5倍以上のダメージを与えて倒す	+0.1
アバウンドキル	4体以上の敵を同時に倒して勝利する	+0.2
スピードキル	3ターン以内に勝利する	+0.05
ノーダメージ	全員ノーダメージで勝利する	+0.2
ノームーブ	全員一歩も動かずに勝利する	+0.2
リベンジャー	ピンチ状態で勝利する	+0.1
サポートフィニッシュ	サポートキャラが敵に上めを刺して勝利する	+0.3

1 ゲームオーバー

戦闘参加メンバーが全滅。また、護衛キャラのHPが0になった場合はゲームオーバーです。ゲームオーバー後、以下の選択肢が表示されます。



●**リトライ**: 戦闘をやり直します。

●**難易度を下げてリトライ**

リトライした回数に応じて敵が弱体化します。どうしても勝てない時にどうぞ。
※難易度「NORMAL」以下のみ可能です。

●**タイトルに戻る**: タイトル画面に戻ります。

店員や担当者との会話内メニューより[買い物をする]や[改造・合成する]などを選ぶと、ショップメニューが表示されます。

共通事項

●セビスをミラに換金

ミラでアイテムを売買する店や施設で行うことができます。

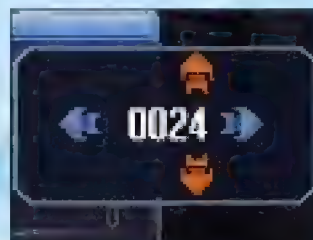
- 1.ショップメニューの[EXCHANGE]を選びます。所持セビスの一覧が表示されます。
- 2.一覧から任意のセビス種別を選びます。数量入力欄が表示されますので入力し、◎ボタンで決定します。同様に他のセビス種別も入力していきます。
- 3.最後に一覧の[セビスを換金する]を選びます。合計がミラに換金され所持金に反映されます。

セビスレート
換金レートの表示です。



●数量入力

購入の数量などを決定する際に表示されます。



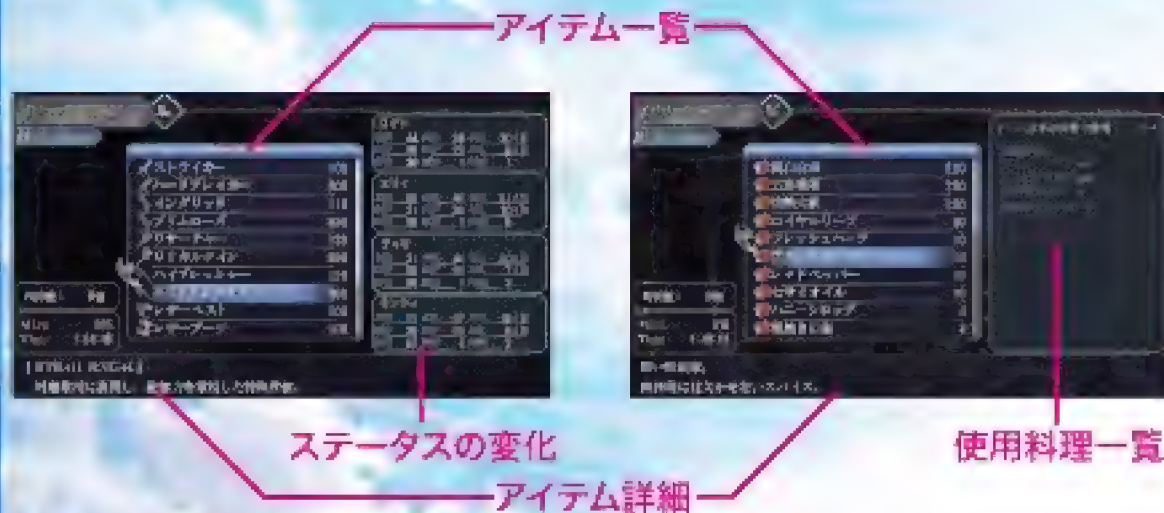
方向キー左右：カーソルの桁移動
方向キー上下：数量の増減

⚠ATTENTION!!

ミラでセビスを買い戻すことはできません。換金し過ぎるとオープメントのスロット開封・強化や、クオーツの合成がいつまでもできない状況になる場合があります。捜査に支障がない様注意してください。

武器屋・雑貨店・レストラン・酒場

装備、薬や雑貨・食材、料理、その他のアイテムを売買します。画面構成、操作はどの店も同じです。



●アイテムの購入

1. ショップメニューの[BUY]を選びます。アイテム一覧が表示されます。
2. 一覧から購入したいアイテムを選びます。装備品を選択した時は、ステータス変化が確認できます。食材を選択した時は、使用する料理が判ります。
3. 数量を入力し、購入します。

●アイテムの売却

1. ショップメニューの[SELL]を選びます。アイテム一覧が表示されます。
2. Lボタン/Rボタンでカテゴリを切り替え、一覧から売却したいアイテムを選びます(※装備中のアイテムは一覧に表示されません)。
3. 数量を入力し、売却します。

1 オーバルストア

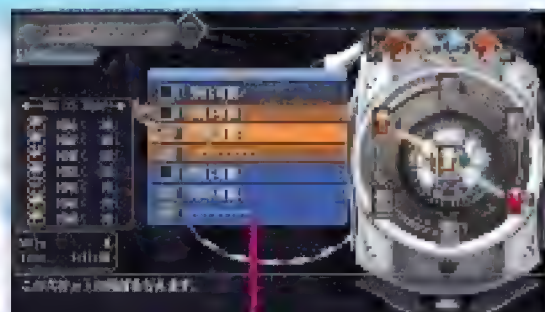
セビスによるクオーツの合成や、オーブメントのスロットの開封・強化をします。

クオーツの合成



クオーツ一覧

スロットの開封・強化



スロット一覧

●クオーツの合成

1. ショップメニューの[QUARTZ]を選びます。合成できるクオーツ一覧が表示されます。
2. 一覧から合成したいクオーツを選び合成します。

●スロットの開封・強化

1. ショップメニューの[SLOT]を選びます。スロット一覧とオーブメントのイメージが表示されます。
2. Lボタン/Rボタンでキャラクターを切り替えます。
3. 一覧から「開封可能(または強化可能)」スロットを選ぶと、必要なセビスが判ります。◎ボタンで開封・強化できます。

※クオーツの合成とスロットの開封・強化は、セビスが足りないと行えません。また、ゲーム序盤では「強化可能」は表示されません。

特務支援課

主人公達のホーム施設です。部屋で「休憩する」と無料でHP/EPが完全回復します。また、導力ネットワーク端末では、警察本部と通信で「支援要請の確認」と「本部への報告」ができます。

●部屋で休憩する

部屋でベッドを調べ[ここで休憩する]を選びます。

※ロイド、エリィ、ティオ、ランディどの部屋でも休憩できますが、CPは回復できません。



●支援要請の確認

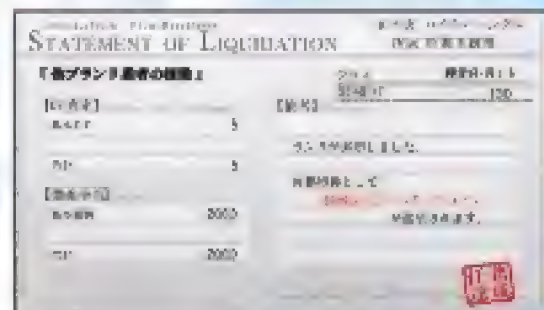
1. 端末で[支援要請の確認]を選ぶと、支援要請一覧が表示されます。
2. 各要請名を選ぶと、詳細を見ることができます。一度確認した要請は、自動的に捜査手帳に記録されます。



●本部に報告する

1. 端末で[本部への報告]を選びます。
2. 達成済みの支援要請がある場合は、成果に応じたDP (Detective Point) や捜査手当が得られ、DPの累計が一定値を超えることに**階級が上がり**、ボーナスアイテムが支給されます。

※捜査の手際が良ければ、DPや手当は特別加算される場合があります。

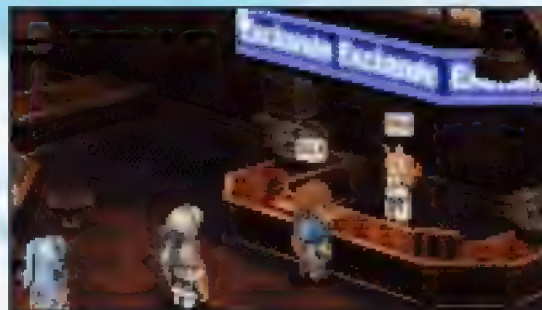


カジノハウス

ミラをメダルに交換し、スロット、ルーレット、ブラックジャック、ポーカーで遊ぶことができます。勝負に勝つとメダルが増え、溜めたメダルは景品と交換することができます。

●メダル交換

- 1.メダル・景品交換所での会話内メニューより[交換をする]を選びます。
- 2.ショップメニューの[EXCHANGE]を選ぶと、メダルのレートが表示されます。交換枚数を入力して、メダルへ交換します。※メダルからミラへの換金はありません。



●遊ぶ

- 1.スロット台の前に立ち◎ボタンを押すか、それぞれの係員に話し掛けると表示されるメニューの[～で遊ぶ]を選ぶとゲーム画面に切り替ります。
- 2.遊び方は各ゲームメニューの[説明]で見ることができます。



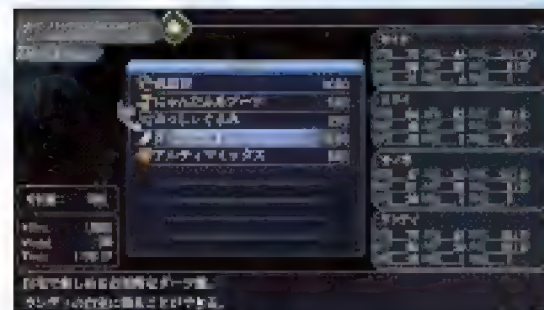
▲スロット



▲ルーレット

●景品交換

- 1.メダル・景品交換所での会話内メニューより[交換する]を選びます。
- 2.ショップメニューの[TRADE]を選ぶと、景品一覧が表示されますので、一覧から交換したい景品名を選び、数量を入力します。



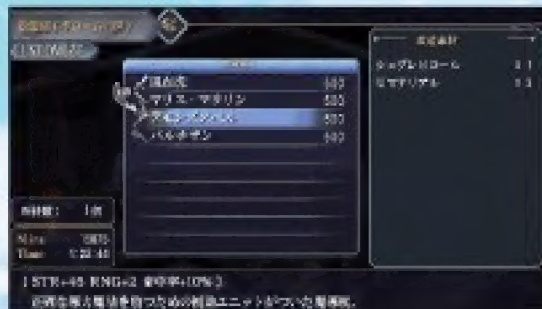
改造屋

武器・防具の強化改造ができます。改造には改造素材が必要です。

1.ギョーム親方に話しかけて[改造を頼む]を選びます。改造可能な商品一覧が表示されます。

2.一覧から改造したいアイテムを選び、数量を入力します。

※装備中のアイテムは改造できません。一時的に装備を外してください。



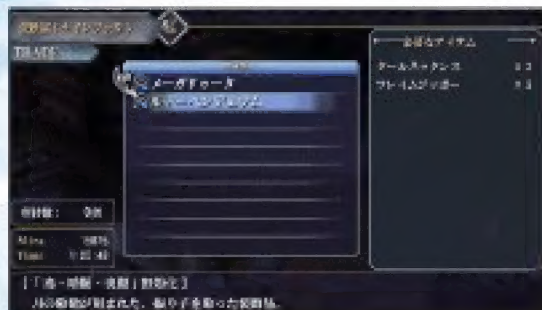
交換屋

アイテムの物々交換ができます。交換には元になるアイテムが必要です。

1.ジンゴに話しかけて[交換する～]を選びます。交換可能な商品一覧が表示されます。

2.一覧から交換したいアイテムを選び、数量を入力します。

※ここに置いている装備やクオーツは、他では入手できない稀少価値の高いものです。



ホテル・宿酒場

街や村にある施設です。代金を支払い休憩するとHP/EPが完全回復すると共に、CPも回復させることができます。

●休憩する

- 1.フロントや店員との会話内メニューより[休憩する]を選びます。
- 2.ショップメニューの[REST]を選び休憩します。



基本知識

- オープメントにクォーツをセットするとアーツが使えるようになります。
- クォーツの組み合わせによって、使用できるアーツが変わります。
- クォーツには能力強化の効果があります。
- クォーツの合成やスロットの開封・強化はオーバルストアで行います。その際、セピスを消費します。

キーワード



●導力器(オープメント)

七耀石(セプチウム)の結晶回路(クォーツ)をセットすることで様々な効果を発揮する個人用の機械です。完全なオーダーメイド製品なので、持ち主によってそれぞれスロットの属性やスロットの**連結構造(ライン)**などが異なります。

●導力魔法(オーバルアーツ)

オープメントによって引き起こされる魔法です。使用には**EP(エネルギーポイント)**が必要です。消費したEPは、主人公たちの部屋、宿屋・ホテルでの休憩やEPチャージなどのアイテムで回復できます。使える魔法の種類は、オープメントにセットされているクォーツによって変化します。

●EP(エネルギーポイント)

オープメント内部に蓄えられているエネルギーです。アーツを使用するのに必要です。最大EP量はスロットを開封・強化することによって増加しますが、個人の資質によりその上限には幅があります。



●結晶回路(クォーツ)

七耀石(セプチウム)の欠片、セピスから作られた回路です。オープメントにセットすることで**持ち主の能力を強化**します。また、各クォーツは**属性値(属性×力の強さ)**を持っており、この値の合計がオープメントの発動できる魔法の種類を決定します。



●スロット

クォーツをセットする穴です。新型オープメント内部に蓄えられるEP量はスロットの連結構造と、各スロットの強化度によって総量が決まります。属性が限定されているスロットには、同属性のクォーツ以外セットできません。

●スロットの開封・強化

1つのオープメントに合計7つのスロットがありますが、最初は中央に配置されたスロットのみ開封されています。その他のスロットはセピスと引き換えに、オーバルストアで開封します。更にスロットを強化すると、上位クォーツを装備することができます。



●セピス

七耀石(セプチウム)の欠片で、地・水・火・風・時・空・幻の7つの属性を持ち、クォーツの材料となります。

●属性と特徴

セピス、クォーツ、アーツには7つの属性があり、各々の効果には特徴があります。

セピス	色	属性	象徴	効果
	茶	地	地を象徴	物理防御・地属性アーツなど
	青	水	水を象徴	魔法防御・回復・水属性アーツなど
	赤	火	火を象徴	物理攻撃・火属性アーツなど
	緑	風	風を象徴	回避・移動・風属性アーツなど
	黒	時	時間を象徴	行動速度・アーツ詠唱・時属性アーツなど
	金	空	空間を象徴	命中・消費EP・空属性アーツなど
	銀	幻	認識作用を象徴	魔法攻撃・EP量・幻属性アーツなど

ゲームの内容や攻略などの質問は、お電話では受け付けておりません。

「英雄伝説 零の軌跡 Evolution」特設ページ

<http://www.zero-full.com/>

本タイトルでは、プレイ中の特定の場面でPS Vitaのすべてのネットワーク機能が無効になります。

LiveArea™に戻ると、ネットワーク機能は再度ご利用になれます。

※ネットワーク機能が無効になると、バックグラウンドでのダウンロードやチャットなども停止します。

発売：株式会社角川ゲームス

発売 株式会社角川ゲームス
企画・制作 日本ファルコム株式会社、株式会社キャラアニ
〒102-0071 東京都千代田区富士見1-8-19
角川第3本社ビル
<http://www.zero-full.com/>
TEL:0570-000-810
ユーザーサポート 12:00～18:00 土日祝日を除く
E-mail:game-support@chara-ani.com
※番号はよく確かめて、お掛け間違いのないようにしてください。

©Nihon Falcom Corporation. / ©2012 Chara-ani Corporation.

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフト内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一誤動作を起こすような場合がございましたら、恐れ入りますが弊社ユーザーサポートまでご一報ください。なお、ゲームの内容、攻略法等についてのお問い合わせにはお答えできませんので、ご了承ください。

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO)の審査を受け、パッケージには年齢区分マークを表示していますので、ご購入時の際にご活用ください。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。ただし、表示された年齢により購入を規定するものではありません(Z区分を除く)。なお、レーティング制度の詳細につきましては、CEROのホームページをご覧ください。

<http://cero.gr.jp/> (e-mail) info@cero.gr.jp

- DynaFontは、DynaComware Taiwan inc.の登録商標です。
- 本製品の著作権者の許諾が無い本製品の一部もしくは全部の複製、賃貸（類する行為も含む）、電波やデータ送受信等による配信、配布行為（上映も含む）、複製防止処理を解除しての複製は法律により禁じられており、刑事罰の対象となります。
- 記載されている商品名および社名は各社の商標または登録商標です。



NO COPY
このマークは
不正コピー
防止マークです

社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会